

principais comandos

Câmera para esquerda	A
Câmera para direita	D
Câmera para cima	W
Câmera para baixo	S
Mais zoom	= (SINAL DE IGUAL)
Menos zoom	- (SINAL DE MENOS)
Beber poção de saúde	H
Beber poção de mana	M
Janela da personagem	I
Diário	J
Menu do jogo	ESC
Ativar poderes 1-6	1-6
Poder anterior	0
Próximo poder	9
Selecionar membros do grupo 1-6	F1-F6
Ordens de formação: Violência	G
Ordens de formação: Reflexo	F
Reagrupar grupo	R
Coletar itens	Z
Aumentar velocidade do jogo	Ctrl + =
Diminuir velocidade do jogo	Ctrl + -
Janela de bate-papo	Enter



SYBEX®

Obtenha o guia de estratégias da Sybex! (em inglês)





Microsoft game studios



Aviso de segurança
Sobre a epilepsia fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas poderão sofrer de crises epilépticas quando expostas a certos estímulos visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que podem aparecer em videogames. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de crises ou condições epilépticas poderão sofrer de uma condição não diagnosticada, que pode causar este tipo de epilepsia fotossensível (conhecida como "epilepsia da televisão") enquanto vêem videogames.

As crises poderão ter uma variedade de sintomas, entre os quais sensação de vertigens, problemas de visão, espasmos dos olhos ou faciais, convulsões ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, sensação de perturbação ou perda temporária da noção do presente. As crises podem também provocar a perda da consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos causados por quedas ou por choques com objetos.

Se sentir algum destes sintomas, pare de jogar imediatamente e consulte um médico. Os pais devem observar os seus filhos atentamente e falar com eles para verificar a eventual ocorrência de algum destes sintomas; este tipo de epilepsia ocorre mais freqüentemente nas crianças e nos jovens.

O risco de crises de epilepsia fotossensível pode ser reduzido com as seguintes precauções:

- Jogue em um cômodo bem iluminado.
- Não jogue quando estiver sonolento ou cansado.

Se houver um histórico de epilepsia ou crises epilépticas na sua família, você deverá consultar um médico antes de jogar.

As informações contidas neste documento, incluindo referências a URLs e outros Web sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Exceto quando indicado em contrário, as empresas, as organizações, os produtos, os nomes de domínio, os endereços de e-mail, os logotipos, as pessoas, os locais e os eventos mencionados nos exemplos são fictícios. Não se pretende indicar, nem deve deduzir-se nenhuma relação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais ou eventos reais. É da responsabilidade do usuário o cumprimento das leis de direitos autorais aplicáveis. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida num sistema de obtenção de dados, nem transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, gravação, etc.), para qualquer fim, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation, não limitando os direitos inerentes aos direitos autorais.

A Microsoft pode possuir patentes, requisições de patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que abranjam matérias abordadas no documento. Com exceção dos casos expressamente indicados em qualquer contrato de licença da Microsoft, fornecido por escrito, a disponibilização do presente documento não proporciona ao usuário quaisquer licenças sobre essas patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

© & ℗ 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Todos os direitos reservados. Gas Powered Games, o logotipo GPG e Dungeon Siege são marcas comerciais exclusivas da Gas Powered Games Corp.

Os direitos autorais neste manual são de propriedade da Gas Powered Games Corp. e são protegidos pelas leis de direitos autorais internacionais e dos EUA. É proibida a cópia, reprodução, tradução ou redução a qualquer meio eletrônico ou legível por máquina sem o consentimento prévio da Gas Powered Games Corp.

Publicado pela Microsoft Corporation. Partes são © & ℗ 2005 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, DirectSound, DirectX, o logotipo Microsoft Game Studios e Windows são marcas comerciais ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países.

Usa Bink Video. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

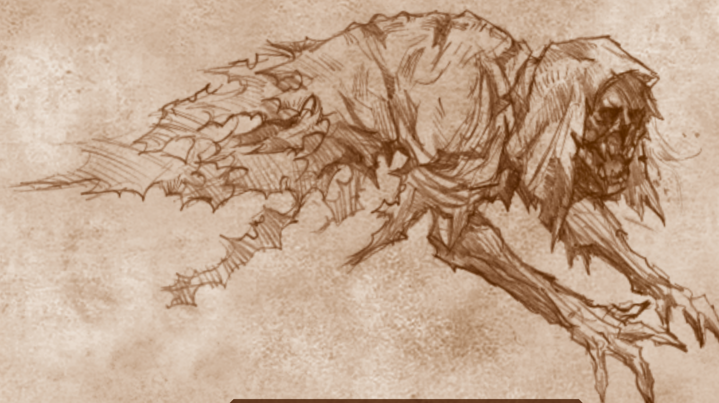
Usa Miles Sound System. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc.
© 1999–2005 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados.

Os nomes de empresas e produtos reais aqui mencionados são marcas comerciais de seus respectivos proprietários.

índice analítico

Guia de Introdução 2
Combate 7
Gerenciando itens e membros do grupo 9
Salvando e carregando 14
Habilidades 15
Equipamentos 20
Formando grupos 24
Vários jogadores 26
A história do Ancestral dos Azunites 33
Créditos 35
Suporte técnico 37



Para obter informações sobre as lendas, a sabedoria e os conjuntos de itens do *Dungeon Siege II*, consulte o PDF online.

Guia de Introdução

Instalando o jogo

Insira o CD 1 do *Dungeon Siege® II* na unidade de CD-ROM e siga as instruções que aparecem na tela. Se o Programa de Instalação não iniciar automaticamente, siga estas etapas no Microsoft® Windows® XP.

1. Clique com o botão esquerdo do mouse em **Iniciar** e clique novamente com o botão esquerdo em **Painel de controle**.
2. No **Modo de exibição por categoria**, sob **Selecione uma categoria**, clique com o botão esquerdo em **Adicionar ou remover programas**.
3. Sob **Escolha uma tarefa**, clique com o botão esquerdo em **Adicionar um programa**.
4. Na caixa de diálogo **Adicionar ou remover programas**, clique com o botão esquerdo no botão **CD ou disquete** e siga as instruções que aparecem na tela para instalar o jogo.

Iniciando um novo jogo

- Clique com o botão esquerdo em **Iniciar**, aponte para **Todos os programas**, para **Dungeon Siege II** e clique com o botão esquerdo em **Dungeon Siege II**.

Iniciando um jogo de jogador individual

1. Clique com o botão esquerdo em **Single Player (Jogador individual)**.
2. Clique com o botão esquerdo nos botões de seta para selecionar o sexo e a aparência de sua personagem. (Tanto as personagens masculinas como as femininas possuem os mesmos níveis de força e habilidade, embora cada raça possua forças exclusivas; para obter mais informações, consulte **Escolhendo uma raça** na página 3.)
3. Digite um nome para a sua personagem. Em seguida, clique com o botão esquerdo em **Next (Avançar)**.
4. Selecione um game world type (tipo de mundo do jogo). (Se esta for sua primeira vez no jogo, selecione **Mercenary (Mercenário)**.)

Iniciando um jogo entre vários jogadores

Para obter informações sobre como jogar com outros jogadores pela Internet ou por uma rede local (LAN), consulte **Vários jogadores** na página 26.

Criando uma personagem

Para criar uma nova personagem, escolha raça, sexo, estilo e cor de cabelo e aparência física. Todas essas opções estão disponíveis na tela **Create New Hero (Criar novo herói)**.

Clique com o botão esquerdo nas setas ao lado de cada atributo sob **Customize (Personalizar)** para ver sua personagem ser criada instantaneamente.

Escolhendo uma raça

Existem quatro raças de jogo diferentes no *Dungeon Siege II:* Dryads, Elves (Elfos), Half-Giants (Quase Gigantes) e Humans (Humanos). Cada uma delas tem aptidões e vantagens exclusivas em certas habilidades.

- **Dryads** têm vantagens nas habilidades de Natural Bond (Vínculo natural), Dodge (Evasiva), dexterity (destreza) e intelligence (inteligência). Eles são resistentes à magia de morte e são excelentes arqueiros.
- **Elfos** são a raça mais inteligente, o que os ajuda no uso da magia.
- **Quase Gigantes** são a raça mais forte fisicamente, mas têm muito menos destreza do que outras raças, o que significa que não são muito habilidosos com armas de longo alcance.
- **Humanos** começam com pontos de habilidade não utilizados que podem usar para qualquer uma das disciplinas de combate. Enquanto Quase Gigantes são lutadores corpo-a-corpo natos e Elfos são naturalmente magos, Humanos podem se especializar em qualquer classe.

Para obter mais informações sobre as raças, sua história e suas aptidões naturais, consulte **Playable Races (Raças do jogo)** na página 5 do PDF online.

Movendo-se no jogo

- Para mover sua personagem, clique com o botão esquerdo do mouse em um local na tela.
- Para girar a câmera, mova o ponteiro até o canto da tela ou use as teclas de seta do teclado.
- Para aplicar mais ou menos zoom, gire a roda do mouse (teclas de acesso: - [SINAL DE MENOS] ou = [SINAL DE IGUAL]).



- Para atacar uma criatura, clique com o botão direito do mouse e agarre o inimigo ou clique com o botão direito repetidamente no inimigo.
- Para abrir o inventário da personagem selecionada, clique duas vezes no **Character Portrait (Retrato da personagem)** e clique com o botão esquerdo na guia **Inventory (Inventário)** (tecla de acesso: I).
- Para selecionar uma arma ou feitiço, clique com o botão esquerdo em uma célula **Active Weapon (Arma ativa)** ou **Active Spell (Feitiço ativo)** (à direita do **Retrato da personagem** no **Character Panel (Painel da personagem)**. A sua escolha de armas determina se você irá desenvolver suas habilidades como guerreiro corpo-a-corpo, arqueiro ou mago.
- Para munir-se de um feitiço, clique duas vezes no **Retrato da personagem** para abrir a **Character Window (Janela da personagem)**, clique com o botão esquerdo na guia **Spell Book (Livro de feitiços)** e arraste um feitiço até uma célula aberta em um dos painéis de feitiço.
- Para beber uma poção de saúde do seu inventário, clique com o botão esquerdo no botão **Health Potion (Poção de saúde)** (um frasco vermelho) no canto inferior esquerdo da tela (tecla de acesso: H). Para beber uma poção de mana do seu inventário, clique com o botão esquerdo no botão **Mana Potion (Poção de mana)** (um frasco azul) no canto inferior esquerdo da tela (tecla de acesso: M). Você deve beber somente o que precisar, assim não há desperdício.
- Para abrir um contêiner, clique nele com o botão direito do mouse.
- Para abrir uma porta, clique nela com o botão esquerdo do mouse.
- Para exibir o nome de um item, coloque o ponteiro sobre ele e seu nome aparecerá na Status Bar (Barra de status). Para exibir rótulos na tela para todos os itens próximos, clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Turn Labels On (Ativar rótulos)** na (tecla de acesso: L). Para ocultar os rótulos, clique novamente com o botão esquerdo no botão.
- Para coletar todos os itens próximos e adicioná-los a seu inventário, clique no botão **Pick Up All Items (Coletar todos os itens)** (tecla de acesso: Z). Para coletar um item individual, clique nele com o botão esquerdo do mouse.

Para obter uma lista de outras teclas de acesso, consulte a capa de trás deste manual.

Teletransportadores

Para mover-se instantaneamente entre dois pontos distantes, use teletransportadores mágicos. Eles parecem pilares roxos brilhantes, e você pode encontrá-los em diversos locais de Aranna.

Para usar um teletransportador

1. Clique com o botão esquerdo do mouse no teletransportador. (O ponteiro muda para uma luva quando você o coloca sobre o teletransportador.)
2. Clique com o botão esquerdo do mouse em uma localização da lista pop-up. (Nem todos os teletransportadores vão para todas as localizações, mas esta lista mostra todas as localizações ativas.)
3. Clique com o botão esquerdo do mouse em **OK**.

Você é levado rapidamente para outra dimensão e aparece em outro teletransportador.



combate

Esteja você lutando com feitiços de magia, com armas de longo alcance ou com armas de luta corpo-a-corpo, clique com o botão direito do mouse no inimigo para lutar e mantenha o botão pressionado até o monstro morrer. Você terá encontrado inimigos se o ponteiro ficar vermelho quando colocado sobre eles.

Você não pode machucar seus amigos. Clicar com o botão direito do mouse em um NPC amigo (personagem que não é jogador) apenas inicia uma conversa.

É importante observar que o combate é a forma principal de ganhar pontos de experiência e desenvolver suas habilidades. Para obter mais detalhes, consulte **Habilidades** na página 15.

Sobrevivendo

O nome do jogo é sobrevivência. Siga estas dicas para sobreviver em suas aventuras.

Observe seu nível de saúde (a barra vermelha sob o Character Portrait (Retrato da personagem)). Se for ferido e seu nível de saúde baixar para zero, você ficará inconsciente e poderá morrer. Seu nível de saúde se recupera lentamente, ou você pode beber uma poção de saúde (tecla de acesso: H) para se recuperar mais rapidamente.

Observe seu nível de mana (a barra azul sob o retrato da personagem). Quando você lança um feitiço, o seu nível de mana diminui. Se o seu mana se esgotar, você não poderá lançar feitiços. Seu nível de mana se recupera lentamente, ou você pode beber uma poção de mana (tecla de acesso: M) para recuperar seu mana mais rapidamente.

Salve o jogo periodicamente. Se acabou de sair vivo de uma grande batalha ou se estiver prestes a entrar em uma área que parece ser perigosa, salve o jogo. Se você morrer, poderá carregar o jogo salvo e assim reiniciá-lo na cidade mais próxima. Para salvar rapidamente um jogo, pressione CTRL+S.

Pause o jogo. Para evitar ser surpreendido por ataques, pause o jogo quando estiver gerenciando seu Inventário ou Livro de feitiços. Para pausar o jogo, pressione a tecla BARRA DE ESPAÇOS ou a tecla PAUSE.

Não perca a direção. Use a Bússola e o Compass Map (Mapa da bússola), preste atenção nas demarcações naturais e siga os caminhos conhecidos.

Evite emboscadas. Talvez você aviste criaturas antes que elas notem a sua presença e ataquem. Se avistar um grupo grande, prepare-se para a batalha antes de enfrentá-lo.

Inimigos com código de cor

Quando você coloca o ponteiro sobre um inimigo, a cor do nome do monstro na Status Bar (Barra de status) informa quão poderoso o inimigo é em relação ao seu herói ou à personagem selecionada no momento. Veja este guia da força do inimigo, do mais fraco para o mais forte.

Verde	O inimigo está mais de cinco níveis abaixo de você.
Azul	O inimigo está entre quatro e dois níveis abaixo de você.
Amarelo	O inimigo está entre um nível abaixo e um nível acima de você.
Laranja	O inimigo está entre dois e quatro níveis acima de você.
Vermelho	O inimigo está mais de cinco níveis acima de você.

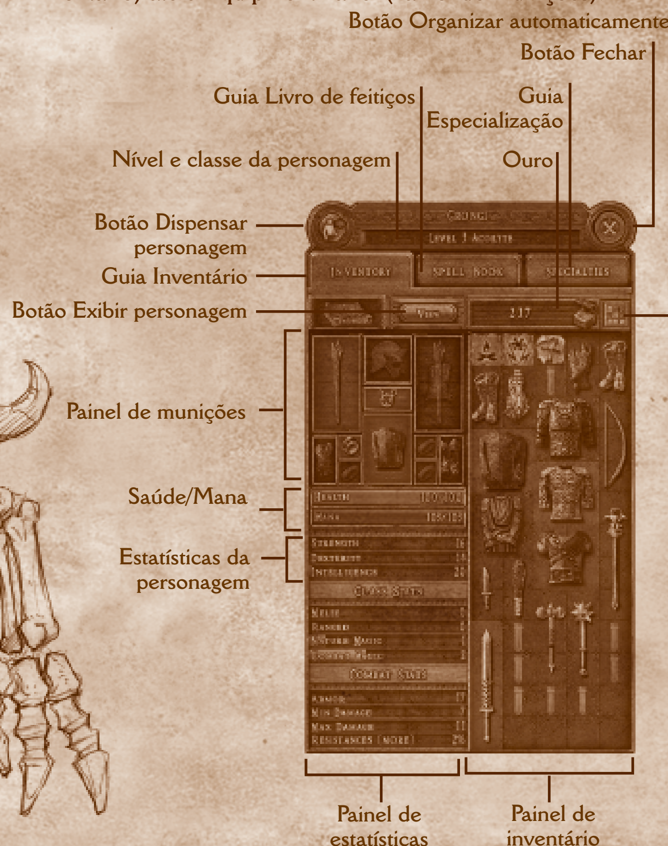


Gerenciando itens e membros do grupo

Gerenciando seu inventário

Para abrir a **Character Window (Janela da personagem)**, clique duas vezes no **Character Portrait (Retrato da personagem)**, no canto superior esquerdo da tela principal, e clique com o botão esquerdo do mouse na guia **Inventory** (Inventário) para abrir seu Inventário.

Para carregar um item, arraste-o do **Inventory Panel (Painel de inventário)** até o **Equipment Panel (Painel de munições)**.



Para descartar um item do Inventário, arraste-o para fora da **Janela da personagem** e solte o botão do mouse.

Itens de sabedoria

Nem todos os itens que você carrega aparecerão em seu **Painel de inventário**. Os itens que estão ligados a encargos aparecerão somente em seu **Journal (Diário)** sob a guia **Lore (Sabedoria)**. Ao contrário dos itens de seu Inventário, você não precisa carregar itens de sabedoria. Eles ficam automaticamente ativos quando você precisa usá-los.

Gerenciando seu grupo

Para ter sucesso em suas aventuras, você deve gerenciar não somente a personagem que criou, mas também todos os membros do grupo. Você sempre controlará a personagem selecionada no momento (qualquer uma que tenha o retrato destacado em verde), que não é necessariamente o seu herói (a personagem que você criou). Para controlar ações do grupo, use as ordens de grupo descritas abaixo.

Ordens de grupo

Você dá ordens de grupo principalmente com o botão **Party Order (Ordem do grupo)**, no canto inferior direito da tela do jogo.

Rampage (Violência) dá a cada membro do grupo permissão para atacar inimigos individualmente, de acordo com sua vontade, dentro de uma certa distância.

Mirror (Reflexo) orienta todo o grupo a atacar ao mesmo tempo um mesmo inimigo. Essa ordem é muito importante em lutas contra líderes, quando você deve concentrar seus ataques em um único monstro muito poderoso.

Outros comandos de grupo

O botão **Regroup Party (Reagrupar grupo)** traz de volta até você todos os membros do grupo que se espalharam. Você pode usar esse botão após o fim de uma batalha ou durante a batalha, quando precisar de reforços.

O botão **Disband Character (Dispensar personagem)** (canto superior esquerdo do **Character Panel (Painel da personagem)**; consulte a página 9) dispensa o membro selecionado, abrindo uma célula no grupo para a entrada de outro membro.

Encargos

À medida que você passa pelo mundo de Aranna, completa uma série de encargos. Os encargos se dividem em duas categorias gerais: Primary quests (Encargos principais), que são obrigatórios, e Secondary quests (Encargos secundários), que são opcionais.



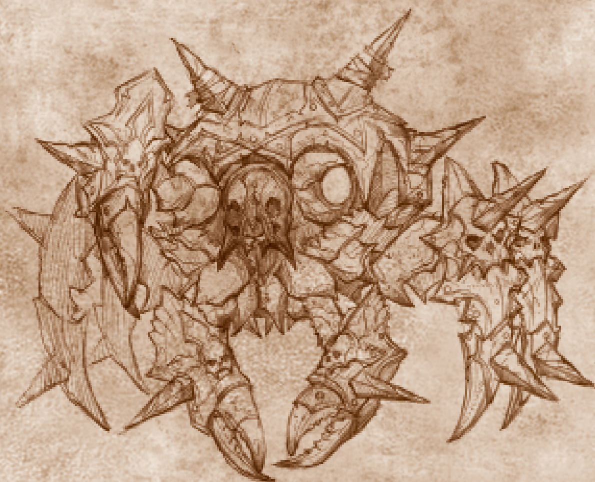
Recebendo novos encargos

Você recebe encargos ao conversar com outras personagens, descobrir áreas secretas ou matar certos monstros. Se uma personagem tiver um encargo principal para oferecer a você, ela será marcada com um ponto de exclamação amarelo. Se uma personagem tiver um encargo secundário a oferecer, será exibido um ponto de exclamação laranja.

Ícones de conversa entre personagens

Clique com o botão esquerdo do mouse em diversas personagens do jogo para participar de várias conversas. Algumas personagens têm ícones sobre suas cabeças que indicam o tipo de informação que podem oferecer.

Ícone	Significado
i azul	A personagem tem informações de tutorial.
! amarelo	A personagem oferece um encargo principal.
? cinza	A personagem tem uma atualização de encargo, mas no momento você não atende suas condições.
? amarelo	A personagem tem uma atualização de encargo principal, e você atende as condições para recebê-la.
! laranja	A personagem oferece um encargo secundário opcional.
? laranja	A personagem tem uma atualização de encargo secundário, e você atende as condições para recebê-la.
! verde	A personagem oferece um encargo secundário para um membro específico do grupo.
Três elmos	A personagem pode entrar em seu grupo.



Locais de troca

Outros ícones aparecem em locais onde você pode comprar armas, feitiços de magia e poções, reunir informações sobre os habitantes ou se encontrar com outros membros do grupo. Os necromancers podem ajudá-lo a recuperar seu equipamento se todo o seu grupo for morto e ressuscitar.

Ícone	Significado
	Um ícone de espadas cruzadas indica uma loja de armas.
	Um ícone de escudo indica uma loja de armaduras.
	Um ícone de poção indica uma loja de magia.
	Um ícone de mão identifica um encantador.
	Um ícone de esmeralda indica uma loja de reagentes.
	Um ícone de mula indica uma loja de animais de estimação.
	Um ícone de lápide identifica um necromancer.
	Um ícone de vela indica uma estalagem (reserva do grupo).

Rastreando encargos atuais

Detalhes do seu encargo Depois que você aceitar um novo encargo, o botão **Diário** no canto inferior esquerdo da tela piscará. Clique nele com o botão esquerdo do mouse a qualquer momento (tecla de acesso: J) e clique com o botão esquerdo na guia **Quest Log (Registro de encargos)** para ver os detalhes de seus encargos atuais e concluídos.

Direção do seu encargo Sempre é possível saber qual direção tomar para concluir seu encargo principal atual. No **Compass Map (Mapa da bússola)**, uma estrela dourada piscante representa o encargo. Se a estrela dourada estiver fora da borda do mapa, uma seta dourada apontará na direção do encargo até a estrela dourada voltar a ser exibida.

Completando encargos

Depois que você completar um encargo, uma marca de seleção aparecerá ao lado do encargo no registro de encargos.

salvando e carregando

Salvando um jogo

Para salvar o jogo atual

1. A qualquer momento durante o jogo, pressione ESC. (A aventura entra em pausa e o menu **Game (Jogo)** é exibido.)
2. Clique com o botão esquerdo do mouse em **Save Game (Salvar jogo)** (tecla de acesso: CTRL+S).

Saindo de um jogo

Para sair do jogo atual

1. A qualquer momento durante o jogo, pressione ESC. (A aventura entra em pausa e o menu **Jogo** é exibido.)
2. Clique com o botão esquerdo do mouse em **Exit (Sair)**. (Lembre-se de salvar o jogo *antes* de sair.)

Carregando um jogo salvo

Para continuar o último jogo salvo

1. Inicie o *Dungeon Siege II*.
2. No canto inferior direito do menu **Main (Principal)**, clique com o botão esquerdo do mouse em **Continue (Continuar)**.

Ao carregar um jogo salvo, você inicia na cidade mais próxima pela qual passou.



Habilidades

As habilidades aumentam sua eficácia no combate. Você adquire habilidades com pontos de habilidade ganhos à medida que você aumenta o nível de sua personagem no combate.

Assim, quanto mais você luta, mais o nível de sua personagem cresce e mais pontos de habilidade você ganha. E você gasta seus pontos de habilidade em novas habilidades, o que o ajuda a lutar ainda melhor.

Observe que o simples fato de ter pontos de habilidade *não* aumenta sua eficácia no combate. É preciso gastar os pontos em novas habilidades *antes* de realmente adquirir essas novas habilidades.

Para comprar novas habilidades

1. Para abrir a **Character Window (Janela da personagem)**, clique duas vezes em **Character Portrait (Retrato da personagem)** no canto superior esquerdo da tela principal.
2. Para exibir sua árvore de habilidades, clique com o botão esquerdo do mouse na guia **Specialties (Especialização)**.
3. Clique com o botão esquerdo do mouse em uma guia de tipo de combate (**Melee (Corpo-a-corpo)**, **Ranged (À distância)**, **Combat Magic (Magia de combate)** ou **Nature Magic (Magia da natureza)**).
4. Para exibir informações sobre uma habilidade específica, coloque o ponteiro sobre ela.
5. Clique com o botão esquerdo do mouse em uma habilidade para atribuir um ponto de habilidade a ela e, em seguida, clique como botão esquerdo no botão **Confirm (Confirmar)**.

Repita essas etapas se tiver pontos de habilidade adicionais para utilizar. (O número de pontos de habilidade disponíveis é exibido entre os botões **Confirmar** e **Reset (Redefinir)**.)

Algumas habilidades são obrigatórias para se obter poderes (para obter informações sobre poderes, consulte a página 18).

Feitiços

Existem dois tipos de magia no *Dungeon Siege II:* Combat Magic (Magia de combate) e Nature Magic (Magia da natureza). Ambas podem ser usadas em combate, mas a Magia da natureza tem um estilo diferente de feitiços de danos e também inclui feitiços de cura e de ressurreição que podem ser essenciais para a sobrevivência do seu grupo.

Magia de combate Magos de combate estão entrosados com fogo, raios e magia de morte. Eles recorrem a energias negativas e têm em geral uma magia muito mais destrutiva. Todos os seus feitiços destinam-se a causar danos aos monstros — uma variedade muito maior do que para Magos da natureza. Em vez de feitiços de proteção que ajudem o grupo, eles têm feitiços de maldição para ferir seus inimigos.

Magia da natureza Magos da natureza estão entrosados com gelo, água e magia da terra. Estão sintonizados com a Natureza e, em geral, têm uma magia mais defensiva para seu grupo. A maioria de suas habilidades relaciona-se a feitiços de cura e proteção. Os únicos feitiços ofensivos que possuem infligem danos de gelo ou de terra, ou congelam e atordoam os monstros.

Áreas do Livro de feitiços

A guia **Spell Book (Livro de feitiços)**, na **Character Window (Janela da personagem)**, contém três níveis de atividade de feitiços.

Active Spells (Feitiços ativos) aparecem ao lado do **Character Portrait (Retrato da personagem)** durante o jogo e podem ser ativados a qualquer momento.

Autocast Spells (Feitiços de lançamento automático) são disparados por membros de seu grupo, conforme necessário. Feitiços de cura, proteção e invocação funcionam melhor nessas células.

Reserve Spells (Feitiços de reserva) não podem ser usados até você passá-los para as células **Feitiços ativos** do **Livro de feitiços**.



Combate corpo-a-corpo

O combate corpo-a-corpo é próximo e corporal. Espadas, machados, martelos e facas são armas de luta corpo-a-corpo.

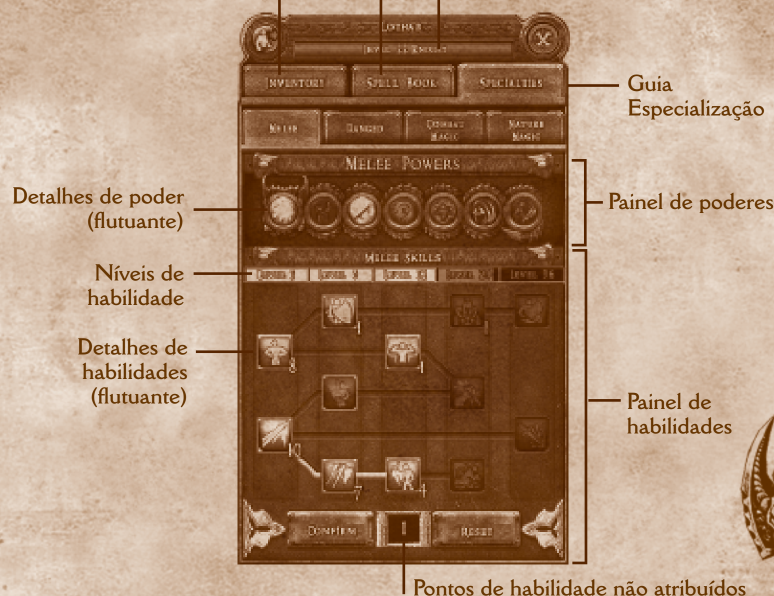
Combate à distância

O combate à distância normalmente refere-se a arco-e-flecha, mas existem outras armas de longo alcance além de arcos e flechas, incluindo facas e machadinhas.

Especializações

Especializações são as habilidades e os poderes nos quais sua personagem se sobressai. Existem habilidades específicas nas especializações gerais de Magia de combate, Magia da natureza, Combate corpo-a-corpo e Combate à distância.

Para ver as especializações de sua personagem, clique duas vezes no **Retrato da personagem** para abrir a **Janela da personagem** e clique com o botão esquerdo do mouse na guia **Especialização**.



Poderes

Poderes são uma forma de habilidade extremamente especializada que podem ser usados contra os inimigos mais poderosos. O poder disponível de uma personagem aparece nas células circulares ao longo da parte inferior do **Character Panel (Painel da personagem)**, abaixo dos feitiços.

Para adquirir um novo poder

1. Para abrir a **Janela da personagem**, clique duas vezes em seu **Retrato da personagem**.
2. Para exibir suas habilidades e poderes, clique com o botão esquerdo do mouse na guia **Especialização**.
3. Clique com o botão esquerdo do mouse em uma guia de tipo de combate (**Corpo-a-corpo**, **À distância**, **Magia de combate** ou **Magia da natureza**).
4. Para exibir informações sobre um poder específico, coloque o ponteiro sobre o poder. A dica de ferramenta mostra quais habilidades, em quais níveis, são necessárias para obter-se poderes.
5. **Os primeiros quatro poderes que você obtém são carregados automaticamente.** Para carregar um poder adicional, arraste-o do painel **Powers (Poderes)**, na guia **Especialização**, até uma das células de poder ativas do **Painel da personagem**.



Para configurar um poder

1. Na **Janela da personagem**, clique com o botão esquerdo do mouse na guia **Especialização**.
2. Clique com o botão esquerdo do mouse e arraste poderes do painel **Poderes** até as células de poder ativas do **Painel da personagem**.
3. Para selecionar o poder, clique nele com o botão esquerdo do mouse no **Painel da personagem**.

Os poderes do grupo selecionados no momento aparecem na **Power Bar (Barra de poderes)** na parte inferior da tela. Cada personagem pode ter apenas um poder selecionado de cada vez.

Para usar um poder

1. Clique com o botão esquerdo do mouse em um poder na **Barra de poderes** na parte inferior da tela ou use os comandos de tecla Ativar poder (teclas de acesso: 1-6). Os poderes com ícones azuis exigem mira; assim, será exibida uma retícula de mira. Os poderes com ícones vermelhos têm mira automática.
2. Coloque o ponteiro sobre um item ou inimigo e clique com o botão direito do mouse para disparar o poder.

Depois de usar um poder, a personagem deve recuperar sua força antes de usar o poder novamente. O ícone de poder torna-se escuro ao ficar inativo após o uso, e é recarregado lentamente enquanto você usa ataques convencionais. Quando o poder estiver totalmente recarregado, você poderá usá-lo novamente.

Os poderes têm taxas de recuperação diferentes, de acordo com sua potência. As personagens também ganham habilidades ou coletam itens especiais que ajudam seus poderes a serem recarregados mais rapidamente. Procure por eles ao explorar o mundo.

Níveis

Todos os jogadores iniciam no nível 0 na campanha de jogador individual. (O jogo com vários participantes inicia em um momento posterior, e assim os jogadores iniciam no nível 3.) À medida que você ganha experiência no combate, seu nível aumenta e você obtém mais pontos de habilidade para gastar, tornando seus ataques mais letais. O nível mais alto é 100. Seu nível atual é exibido abaixo do nome de sua personagem na parte superior da **Janela da personagem** (consulte a página 9).

Equipamentos

Os equipamentos no *Dungeon Siege II* incluem poções, jóias, armaduras e armas. Muitos itens são encantados e, portanto, mais poderosos. Também é possível coletar equipamentos em conjuntos, que são mais poderosos do que a soma de suas partes.

Armaduras e escudos

Armaduras e escudos aumentam suas estatísticas de defesa, ficando assim mais difícil matar você.

Armas

À medida que você avança pelo *Dungeon Siege II*, as armas que encontra tornam-se cada vez mais poderosas. Armas mais poderosas exigem que você obtenha um nível de classe superior antes de poder usá-las, mas você pode mantê-las em seu Inventário até lá. Uma espada poderosa, por exemplo, pode exigir um certo nível de habilidade de luta corpo-a-corpo antes de ser usada.

Jóias

As jóias, que incluem uma variedade de anéis e amuletos poderosos, podem melhorar as estatísticas e as habilidades de uma personagem.

Poções

Poções de saúde restauram sua saúde quando você é ferido. Para bebê-la, clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Health Potion (Poção de saúde)** (um frasco vermelho) na parte inferior da tela (tecla de acesso: H).

É necessário ter mana azul para lançar feitiços de combate ou feitiços de natureza. Para bebê-lo, clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Mana Potion (Poção de mana)** (um frasco azul) na parte inferior da tela (tecla de acesso: M). Se você ficar totalmente sem mana, não poderá lançar feitiços até que o mana se regenere.

Poções de rejuvenescimento vermelhas e azuis restauram a saúde e o mana ao mesmo tempo. Para ativá-las, clique com o botão direito do mouse no Inventário de sua personagem; elas serão usadas automaticamente se você pressionar as teclas H ou M quando o grupo não tiver outras poções.

As poções são compartilhadas por todo o seu grupo. Não importa qual personagem tenha a poção; todos os membros do grupo beberão quando você der o comando.

Encantamentos

Você pode encantar itens do jogo usando reagentes. Itens encantáveis são diferentes de outros itens (conjuntos, raridades, exclusividades, etc.) e, ao serem soltos, não apresentam “modificadores” em seus nomes.

Todas as armas e armaduras têm cinco níveis de qualidade; você pode aplicar mais reagentes a itens de nível mais alto. Os modificadores a seguir descrevem cada nível.

Modificador	Descrição
<Sem modificador>	Normal, não encantável.
Good (Bom)	Melhor do que o Normal, encantável.
Great (Ótimo)	Melhor do que Bom, encantável.
Exceptional (Excepcional)	Melhor do que Ótimo, encantável.
Legendary (Fabuloso)	Melhor do que Excepcional, encantável.

Como mostrado acima, você pode encantar itens que sejam bons, ótimos, excepcionais ou fabulosos. Não é possível encantar itens que já tenham sido encantados.

Cada variação de um item tem um nível diferente, que determina o nível da personagem para a qual as estatísticas do item são ponderadas. Por exemplo, uma espada pequena de nível 2 é Normal, uma espada pequena de nível 13 é Boa, uma espada pequena de nível 32 é Ótima, uma espada pequena de nível 42 é Excepcional e uma espada pequena de nível 51 é Fabulosa.

Reagentes

Os reagentes são itens mágicos secundários que coletaram energia mágica; use-os para aumentar o poder de suas armas e armaduras.

Você pode adquirir reagentes de arcanistas, que podem ser encontrados em todas as cidades principais de Aranna. Também é possível saquear reagentes nos campos de batalha.

Os únicos itens que podem ser encantados com reagentes são aqueles que não são de magia e que contêm a palavra "Enchantable" (encantável). Itens com mais poderes são fisicamente maiores e, dessa forma, podem armazenar mais reagentes. Por exemplo, um item Bom ocupa somente um lugar de 2-x-2 no painel **Enchantment (Encantamento)** da **Reagent Grid (Grade de reagentes)**, enquanto que um item Fabuloso ocupa um lugar de 4-x-4.

Para encantar um item

1. Fale com um encantador (identificado por um ícone de mão sobre sua cabeça).
2. Arraste o item a ser encantado até o **ponto Item** do **Painel de encantamento**. (A **Grade de reagentes** é exibida.)
3. Organize os reagentes na **grade** na combinação desejada. Os encantamentos que aparecem no item são mostrados na lista **Enchantments (Encantamentos)**.
4. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Enchant Item! (Encantar item)**.

O custo de encantar o item baseia-se em sua qualidade e na quantidade e no poder dos reagentes usados.

Comprando e vendendo

Se você conversar com mercadores em qualquer cidade, eles o convidarão a fazer compras. Concorde se desejar comprar ou vender itens ou feitiços.

A **Shop Window (Janela Loja)** é exibida à direita da **Character Window (Janela da personagem)**. Somente uma personagem pode fazer compras na loja de cada vez. Você pode selecionar um **Character Portrait (Retrato da personagem)** diferente para mudar a personagem que faz compras. As personagens podem fazer compras nas guia **Inventory (Inventário)** ou **Spell Book (Livro de feitiços)** em suas **janelas da personagem**.

Conjuntos de itens

Alguns equipamentos vêm em conjuntos. Itens de conjuntos sempre são rotulados com nomes amarelos e têm um descritor comum. Por exemplo, encontre Vigilant Gloves (Luvas de vigilantes), Boots (Botas), Crest (Brasão) e Hauberk (Armadura de escamas) para completar o conjunto *Nature's Vigilance (Vigilância da natureza)*. Munir-se de todos eles fornecerá um bônus que é maior do que a soma das partes. Para obter mais informações sobre conjuntos de itens, consulte a página 48 do PDF online.

Dicas, truques, estratégia

Encontre amigos. Membros e animais de estimação adicionais no grupo podem ajudar a contrabalançar a situação com os inimigos.

Tenha em seu grupo ao menos um mago da natureza com feitiços de cura nas células Autocast (Lançamento automático) do seu Livro de feitiços.

Use poderes. Os poderes devem ser usados com freqüência. Não tenha medo de usá-los.

Quando tiver usado um poder, atacar inimigos com uma arma convencional ou com um feitiço irá regenerar o poder para que você possa usá-lo novamente.

Se você se separar de seu grupo na versão de vários jogadores, clique na guia Mapa de seu Journal (Diário) para reencontrar o grupo. Também é possível enviar uma mensagem global usando a Chat Window (Janela de bate-papo)



Formando grupos

Durante o jogo, as personagens pedem para entrar em seu grupo. Você tem três opções na resposta do diálogo, que são equivalentes a:

- Sim, pode entrar no grupo.
- Deixe-me ver suas estatísticas e então decidirei se você pode entrar no grupo.
- Não, você não pode entrar no grupo.

Como existe um limite para o número de membros do grupo, é importante avaliar se uma personagem acrescentará ou não habilidades valiosas a seu grupo. (Tenha em mente, porém, que você pode dispensar uma personagem de seu grupo a qualquer momento, se desejar dar seu lugar a um novo membro.) O ideal é que seu grupo tenha um equilíbrio de habilidades de luta corpo-a-corpo, combate à distância, magia de combate e magia da natureza, permitindo lidar melhor com qualquer desafio que possa surgir em sua aventura.

Aumentando o número de membros do grupo

Para aumentar o número máximo de lugares disponíveis em seu grupo, fale com o dono da hospedaria da cidade mais próxima.

Além disso, se você tiver dispensado uma personagem ou animal de seu grupo, poderá reavê-los do dono da hospedaria.

Dispensando um membro do grupo

Para dispensar um membro do grupo e deixar seu lugar disponível para outro membro, clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Disband Character (Dispensar personagem)** no canto superior esquerdo da **Character Window (Janela da personagem)** (consulte a página 9).

Cofres de armazenamento

Cada grupo tem acesso a um storage vault (cofre de armazenamento) em cada cidade. Procure próximo ao teletransportador da cidade para acessar e armazenar seus equipamentos extras.

Animais de estimação

Animais de estimação são membros do grupo de animais. Eles vêm para Aranna de outros mundos através de gretas que somente alguns magos da natureza conhecem. Os magos da natureza treinam esses animais de estimação para os vendedores de animais, que os vendem em todas as principais cidades de Aranna.

Os animais de estimação não podem usar equipamentos, mas mesmo assim são muito poderosos em suas especializações. Você pode alimentá-los com itens específicos, e eles são capazes de aprender poderes especiais que outros membros do grupo não podem exercer. Além disso, quando os pontos de experiência são divididos no grupo, os animais de estimação não os recebem. Isso significa mais pontos para você!

Para alimentar um animal de estimação, abra seu Inventário e arraste qualquer item do Inventário para o retrato do animal sob o medidor **Growth (Crescimento)** . Conforme crescem, eles desbloqueiam mais habilidades especiais. Os animais de estimação também tornam-se mais poderosos à medida que o nível de habilidade de seus mestres aumenta — o nível de um animal de estimação sempre é igual ao nível da personagem de seu herói.

Dispensando um animal de estimação

Se decidir dispensar um animal de estimação de seu grupo, você tem duas opções: deixá-lo em uma estalagem da cidade ou soltá-lo em uma área selvagem. Se você dispensá-lo em uma estalagem, poderá readquiri-lo depois, como ocorre com qualquer outro membro do grupo. Nesse caso, ele se vai para sempre.

Se você dispensar um animal de estimação do grupo e depois readquiri-lo quando tiver um nível de habilidade mais avançado, o animal terá seu nível de habilidade.

Jogando novamente nos níveis Veterano e Elite

Na primeira vez em que joga o *Dungeon Siege II,* você está no nível de dificuldade Mercenary (Mercenário).

Depois de terminar o jogo no nível Mercenário, você pode jogar novamente no nível Veteran (Veterano). Como você já terminou o jogo, o local inicial do veterano está um pouco à frente, logo depois do tutorial inicial.

Depois de terminar o jogo no nível Veterano, você tem o direito de jogar no nível Elite. Você inicia no mesmo local do nível Veterano, mas é claro que terá acesso a poderes muito superiores e enfrentará desafios muito maiores.

vários jogadores

Um dos melhores novos recursos do *Dungeon Siege II* para vários jogadores é que você pode jogar com o grupo de personagens que criou no modo Single Player (Jogador individual). Você também pode formar um grupo com seus amigos depois de entrar no modo Multiplayer (Vários jogadores).

No *Dungeon Siege II*, existem três tipos de conexão de rede que você pode usar em um jogo com vários jogadores.

- **Local Network (Rede local)** Esta conexão é para pessoas que jogam em uma rede local sem dependerem de uma conexão com a Internet. Todos os computadores devem estar na mesma rede local.
- **Internet** Esta conexão permite jogar pela Internet com pessoas que não estejam na mesma rede local.
- **GameSpy** Se você tiver uma conexão com a Internet e também uma conta no site GameSpy.com (ou se desejar criar uma), use a conexão GameSpy. O Gamespy salva os dados de sua personagem online, para que possam ser acessados de qualquer computador que tenha uma conexão com a Internet.

Para iniciar um jogo entre vários jogadores

1. No menu **Main (Principal)**, clique com o botão esquerdo do mouse em **Vários jogadores**.
2. Selecione a conexão apropriada (**Rede local**, **Internet** ou **GameSpy**).
3. Crie sua identidade no jogo de acordo com a conexão selecionada:
   - **Rede local ou Internet** Digite seu apelido no jogo entre vários jogadores e clique com o botão esquerdo do mouse em **OK**. Esse nome não é o mesmo nome de personagem do jogo; é o nome que os outros jogadores verão no Multiplayer Lobby (Hall de vários jogadores).
   - **GameSpy** Digite seu apelido, endereço de email e senha. Outra forma de criar uma conta no GameSpy é clicar com o botão esquerdo do mouse em **New Account (Nova conta)**, embora as alterações da conta devam ser gerenciadas no GameSpyID.com.
4. Crie um grupo, a menos que esteja jogando com uma conta GameSpy. (Se estiver jogando com uma conta GameSpy, você jogará com um grupo armazenado em um cofre online do GameSpy.) Se tiver criado um grupo no modo Jogador individual e desejar usá-lo, clique com o botão esquerdo em **Import (Importar)**; caso contrário, clique em **Create Party (Criar grupo)**.
5. Se tiver selecionado **Internet** ou **GameSpy** como conexão entre vários jogadores, selecione um **Portal**.
6. Você verá a **Game List (Lista de jogos)**, que mostra os jogos disponíveis no momento. Você pode entrar em um jogo ou coordenar o seu próprio jogo.
7. Para entrar em um jogo existente, clique com o botão esquerdo do mouse no jogo e clique em **Join Game (Participar do jogo)**.
8. Para coordenar um novo jogo, clique com o botão esquerdo do mouse em **Host Game (Coordenar jogo)**.

Modos de jogo com vários jogadores

Se você coordenar um jogo entre vários jogadores, poderá escolher qual modo os participantes usarão.

- **Classic Mode (Modo clássico)** Até quatro participantes podem jogar, usando somente o herói principal (e não outros membros do grupo de seus jogos de jogador individual).
- **Couples Mode (Modo de duplas)** Até três pessoas podem jogar, usando o herói principal e um membro do grupo ou animal de estimação adicional cada um.
- **Party Mode (Modo de grupo)** Dois jogadores ao vivo podem jogar com o herói principal e até dois outros membros do grupo ou animais de estimação cada um.

Depois de configurar ou entrar em um jogo, você chega à **Staging Area (Área de preparação)**. O jogo começa quando todos os jogadores estiverem prontos. Você pode bater papo com seus amigos conectados e exibir informações do grupo antes de o jogo começar.

Se estiver coordenando um jogo, você pode alterar as configurações do mapa do jogo que está para começar. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Change Active Map (Alterar mapa ativo)** para selecionar um novo mapa de jogo. Para carregar um jogo salvo, selecione-o na lista.

Quando todos clicarem com o botão esquerdo do mouse no botão **Start (Iniciar)**, o jogo começará.

Tela Party Selection (Seleção do grupo)

Nesta tela, você seleciona um grupo para jogos com vários jogadores. Você pode criar grupos ou importar um grupo de um jogo de um único jogador. Use as setas **Next Party (Próximo grupo)** e **Previous Party (Grupo anterior)** para percorrer os grupos e visualizar suas estatísticas. Clique com o botão esquerdo do mouse em **OK** para escolher um grupo para o jogo com vários jogadores. O nome do grupo aparece no canto superior esquerdo da tela.

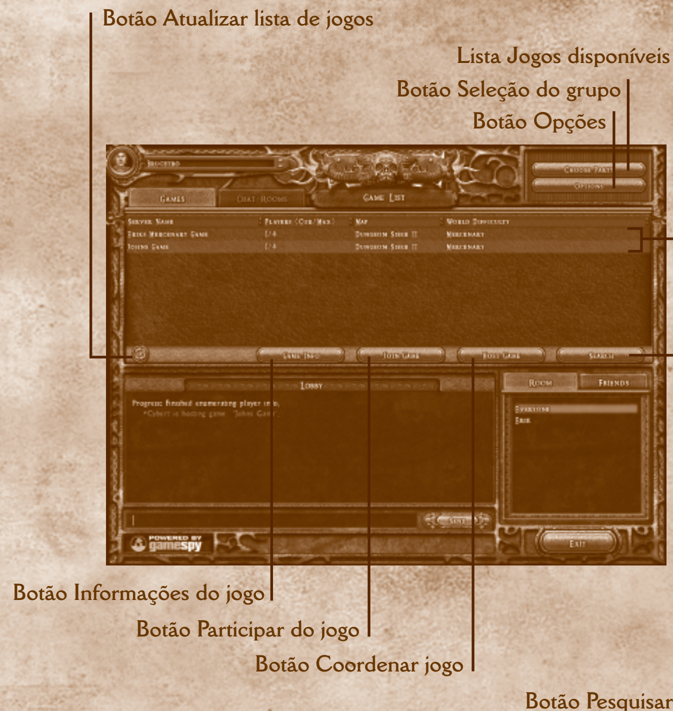


Tela Lista de jogos

A tela **Lista de jogos** mostra os jogos disponíveis no momento para você entrar. Use o botão **Search (Pesquisar)** para filtrar a lista de jogos e ver somente os jogos nos quais você está interessado. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Game Info (Informações do jogo)** para exibir as configurações detalhadas do jogo. Depois de fazer a seleção na lista, clique com o botão esquerdo na seleção e no botão **Participar do jogo**.

Para criar um jogo no qual outros jogadores possam participar, clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Hospedar jogo**.

Também é possível bater papo com outros jogadores enquanto pesquisa um jogo.



Tela Área de preparação

A **Área de preparação** é um local de encontro onde os jogadores participantes podem configurar o jogo e o seu grupo antes de jogar. Clique com o botão esquerdo do mouse em um botão **View (Exibir)**, na lista de grupos, para exibir as estatísticas de um grupo, e no botão da coluna **Size (Tamanho)**, para configurar as personagens que entrarão no jogo.

O anfitrião do jogo pode clicar com o botão esquerdo do mouse no botão **Game Settings (Configurações do jogo)** para definir as regras do jogo e, depois, no botão **Map Settings (Configurações do mapa)** para selecionar um mapa e um modo de jogo. Quando o anfitrião estiver satisfeito com as configurações do jogo, poderá clicar com o botão esquerdo do mouse no botão **Start (Iniciar)** para começar o jogo. Quando o jogo estiver em andamento, outros jogadores da Área de preparação poderão clicar com o botão esquerdo do mouse no botão **Join Game (Participar do jogo)** para começar a jogar.



Tela Configurações do mapa

A tela **Configurações do mapa** é onde o anfitrião pode alterar as configurações do mapa do jogo atual. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Alterar mapa ativo** para selecionar um novo mapa de jogo.

Use a **list Session (Sessões)** para selecionar uma sessão ou iniciar uma nova sessão.

Use a caixa suspensa **Select Difficulty (Selecionar nível de dificuldade)** para selecionar o grau de dificuldade: **Mercenary (Mercenário)**, **Veteran (Veterano)** ou **Elite**.



Tela Resumo do jogo

Na tela **Game Summary (Resumo do jogo)**, os jogadores podem avaliar suas habilidades e discutir o jogo depois de saírem do mundo. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Details (Detalhes)** para obter uma listagem detalhada de cada estatística para cada jogador. Clique com o botão esquerdo do mouse no botão **Main Menu (Menu principal)** para voltar ao menu **Main (Principal)** do *Dungeon Siege II*.



A história do Ancestral dos Azunites

Você vai querer desvendar os mistérios deste mundo: em quem confiar, contra quem lutar. Eu lhe darei uma amostra da história; o resto fica por sua conta.

Antes do nosso tempo e do tempo de nossos ancestrais, Zaramoth, o Destruidor, dominava a Terra. Ele obtinha seus poderes quase divinos do Rio das Almas, o fluxo subterrâneo que atravessava o planeta de norte a sul. Era por ali que as almas passavam após a morte, e com sua energia espiritual transformavam o rio em uma fonte de poderes mágicos.

Zaramoth e seus Bruxos das Trevas governavam o planeta de maneira firme, ou melhor dizendo, com mão de ferro. Muitos estavam descontentes com o domínio de Zaramoth, mas seu poder não foi questionado durante séculos, até o dia em que uma tribo, liderada por Azunai, o Defensor, começou a explorar por conta própria o poder da magia subterrânea.

Naturalmente, Zaramoth não gostou muito da idéia. O desfecho inevitável desse conflito veio rápido — Zaramoth e Azunai entraram em guerra.

Suas forças finalmente se enfrentaram na Planície das Lágrimas e, na linha de frente, Zaramoth e Azunai se encontraram. Enquanto seus homens confrontavam-se ao seu redor, Zaramoth levantou sua Espada e a lançou com um enorme estrondo contra o Escudo de Azunai.

Então, tudo mudou.

A Espada e o Escudo tinham destinos próprios — e no momento em que colidiram, sua era teve início.

A terra se abriu.

Com um terrível urro, as almas dos soldados desprenderam-se de seus peitos e precipitaram-se na fenda, deixando os corpos sem vida espalhados pelo campo. Em um instante de horror, os exércitos de Zaramoth e Azunai foram completamente destruídos.

A investida de almas moribundas sobrecarregou o Rio das Almas, fazendo com que transbordasse. O rio inundou as margens subterrâneas e penetrou pelas fissuras nas linhas ley, comprometendo o equilíbrio do planeta.

E, acima dos campos aniquilados, as estrelas se realinharam.

A Segunda Era havia começado.

Mil anos se passaram enquanto um novo mundo surgia das cinzas. A magia, que antigamente viajava em um único canal controlado, agora cruzava o planeta em linhas ley, depositando seu poder nas mãos dos que fossem corajosos o suficiente (ou tolos o bastante) para exercê-la. Os reinos de Zaramoth e Azunai eram parte de um passado longínquo; o mundo havia se tornado muito mais caótico, tribal e selvagem. As pessoas lutavam, amavam e viviam em suas tribos, e as formas antigas de viver haviam sido quase esquecidas.

Um dia, um príncipe de uma das tribos sucumbiu a um mal poderoso. Depois de vários dias de delírio febril, Valdis, filho de Utor, falou sobre estranhas visões, que o compeliam a viajar pelas montanhas. Após esse chamado, ele passou três longas semanas recluso e, ao ressurgir, carregava um objeto precioso, algo que se imaginava perdido para sempre — a poderosa Espada de Zaramoth.

Como ele a encontrou? Não me cabe contar.

Os rumores começaram. Havia Zaramoth voltado disfarçado de Valdis? Será que o fantástico conflito entre Zaramoth e Azunai irromperá nesta Era?

créditos

Gas Powered Games

Diretor de Criação
Chris Taylor

Produtor Executivo
Bartosz Kijanka

Diretor de Arte
Steven Thompson

Produtor
Steven Wartofsky

Chefe de Engenharia
James Loe

Chefe de Arte
Kevin Pun

Chefe de Design
Kevin Lambert

Chefe de Design de Nível
Sarah Boulian

Engenharia
Chad Queen
Elijah Emerson
Marcin Wieczorek
Mike Biddlecombe

Efeitos Especiais e Engenharia de Conteúdo
Andres Mendez, *Líder*
Chris Gorski
Gordon Duclos
Dave Tomandl

Gerente de Produção de Arte
Carlos Naranjo

Concepção Artística
Joe Kresoja
Scott Kikuta
Leigh Kellogg
rk post

Arte de Cenário
Morien Thomas, *Líder*
Darren Lamb
Nick Heitzman
John Baron
Ian Walker
Kevin Dalziel
Dave Dunniway

Arte de Personagem
John Gronquist
Scott Kikuta
Joe Kresoja
Leigh Kellogg

Animação de Personagem
Jason Robertson, *Líder*
Gene Blakefield

Cinemática
Chad Verrall
Ethan Walker
Jason Robertson
Scott Kikuta
James Haywood
Brian Fricks
Matt Kittleson

Interface Gráfica
John Gronquist
Mark Forrer

Projetistas
Daniel Achterman
Erik Johnson

Design Adicional
John Cutter
Kelly Kristek
Jacob McMahon
Evan Pongress

Projetistas de Níveis
Dave Tomandl
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Brian Fricks
Matt Mahon
Grant Roberts
Morien Thomas

Roteiro e Gravação
Sarah Boulian
Susan O'Connor
Kevin Lambert
Pete Gardner
Neal Hallford

Online
Jeremy Snook, *Produtor*
Martin Petersen
Billy Milligan

Produção
Bert Bingham
Jeremy Snook
Marcie Finnila
Matthew Gillikin
Jason Moerbe

Teste
Paul Dahlke, *Líder*
Ryan Gibson
Matt Kittleson
Jerry Pritchard
Jessica St. Croix

Composição de Música Original
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Design de Som
Frank Bry

Comercial/Informática/ Administrativo
Kent McNall
Jacob McMahon
Jason Willig
Michelle Hippe
Marshall Macy II
Colleen Parker
Greg Stackhouse

Agradecimentos Especiais
Jack Wall
Cody Northrop
David Finnila
Jason Powell
Doug Rogers
Jason Mitchell
Matthias Wloka
Ian McNaughton
Mark Thomas
Rex Sikora
Dan Strandberg
Steven Parrott
Lance Sun
Pigment Creative

Microsoft

Gerenciamento de Programa
Wes Yanagi, *Gerente de Programa Principal*
Deanna Hearns, *Gerente de Programa Principal*

Planejamento do Produto
James Spahn, *Líder de Planejamento de Produto*

Marketing
Craig Evans, *Gerente de Produto*
Steve Beinner, *Gerente de Produto*

Administração
Shane Kim, *Diretor Administrativo, Microsoft Game Studios*
Phil Spencer, *Gerente Geral, Publicação de Participação Primária*
Bonnie Ross, *Gerente, Studio Zr*
Tim Znamenacek, *Gerente de Programas do Grupo*
Jon Grande, *Gerente Comercial Chefe*
Thomas Zuccotti, *Diretor de Design*
Ryan Wilkerson, *Diretor de Arte*

Design Adicional
Bob Settles, *Chefe de Design*
Hardy LeBel, *Chefe de Design*

Programação Adicional
Michael Moore, *Chefe de Desenvolvimento*
Aaron Nicholls, *Chefe de Desenvolvimento*
Brian Stone, *Chefe de Desenvolvimento*

Testagem
Kyle Shannon, *Gerente de Teste*
Daland "Dalhawk" Davis, *Chefe de Teste de Projeto*
Eric Helbig, *Chefe de Teste*
Chris Liu, *Chefe de Teste*
Mike Jones, *Chefe de Teste*
Craig Marshall, *Chefe de Teste*
Jeff Nelson, *Chefe de Teste*
Randy Estrella, *Engenheiro de Teste de Software*
Greg Hjertager, *Engenheiro de Teste de Software*
Abby Lin, *Engenheiro de Teste de Software*
Steve Robinson, *Engenheiro de Teste de Software*
Phillip Balsley, *Testador*
Wally Berger, *Testador*

Larry Bridges, *Testador* ●
Ben Brodsky-Porges, *Testadores* ●
Bruce Carr, *Testador* ●
Josh Colas, *Testador* ●
Sean Colbert, *Testador* ●
James Costello, *Testador* ●
Joseph Dunavant, *Testador* ●
Jay Embry, *Testador* ●
Sharon Evans, *Testador* ●
Jeremiah Foco, *Testador* ●
Suzanne Ford, *Testador* ●
Scott Jensen, *Testador* ●
Chong Kim, *Testador* ●
Brian Kirkness, *Testador* ●
Jason Larsen, *Testador* ●
Mark Medlock, *Testador* ●
Stephen Musch, *Testador* ○
Clinton Peterson, *Testador* ●
Mike Puzio, *Testador* ●
Glory Robinson, *Testador* ●
Scott Sedlickas, *Testadores* ●
Merric Shank, *Testador* ●
Michael Swogger, *Testador* ●
Michael Tom, *Testador* ●
Mark Uyeda, *Testador* ●
Stephanie Wood, *Testador* ●
Dustin Worrell, *Testador* ●

Equipe de Teste de Compatibilidade Windows
Patrick Ascolese, *Chefe de Teste*
Blake Dodson, *Engenheiro de Teste de Software* ●
Chad Herrewig, *Engenheiro de Teste de Software* ●
Tim Kerns, *Engenheiro de Teste de Software* ●
Titus Lowell, *Engenheiro de Teste de Software* ●
Xi Wu, *Engenheiro de Teste de Software* ●

Game Essentials
David C. Holmes, *Diretor*
Matt Whiting, *Gerente de Grupo*

Equipe de Laboratório
TJ Duez, *Chefe de Teste*
Mehdi Slaoui Andaloussi, *Engenheiro de Teste de Software*

Experiência do Usuário
Dana Fos, *Gerente de Experiência do Usuário*
Caitlin Sullivan, *Gerente de Experiência do Usuário*
John Sutherland, *Chefe e Roteirista de Experiência do Usuário*
Michelle Lomba, *Roteirista*
Brent Metcalfe, *Editor*
Laura Hamilton, *Editor Chefe*

Design de Impressão
JoAnne Williams, *Gerente*
Chris Lassen, *Projetista*

Operações de Impressão e Embalagem
Liz Corcoran, *Gerente de Produção*
Karen Flory, *Gerente de Programa de Impressão*
Ernst Janson, *Especialista em Produção de Impressão*

Pesquisa de Usuário
Ramon Romero, *Líder*
Kevin Goebel, *Engenheiro*
Tom Lorusso, *Engenheiro*

Globalização
Yasmine Nelson, *Gerente*
Lief Thompson, *Gerente de Programa*
Kazuyuki Shibuya, *Engenheiro de Desenvolvimento de Software*

Atendimento ao Cliente
Greg Frankovic, *Gerente de Programa*

Legal
Peter Becker, *Assuntos Legais e Corporativos*
Jama Cantrell, *Assuntos Legais e Corporativos*
Hubert Cheng, *Assuntos Legais e Corporativos*
Tracy Doering, *Assuntos Legais e Corporativos*
Mary Heuett, *Assuntos Legais e Corporativos*
TiAnna Jones, *Assuntos Legais e Corporativos*
Jana Smith, *Assuntos Legais e Corporativos*
Sue Stickney, *Assuntos Legais e Corporativos*
Judy Weston, *Assuntos Legais e Corporativos*

Estratégia Geopolítica
Tom Edwards, *Estrategista Sênior de Geopolítica*

Assistência Administrativa
Samantha Dougherty-Sindell, *Administração*
Lorrie Marquez, *Administração*
Stacie Scattergood, *Administração*

Microsoft Irlanda
Jonathon Young, *Gerente de Programa de Grupo*
Declan MacHugh, *Gerente Sênior de Programa*
Jason Shirley, *Chefe de Áudio*
Jean-Philippe Chassagne, *Engenheiro de Desenvolvimento de Software*
Michael Ivory, *Engenheiro de Desenvolvimento de Software*
John O'Sullivan, *Chefe de Teste*
Alan Davis, *Engenheiro de Teste de Software*
Niamh Marsh (Butler), *Gerente de Educação do Usuário*

Microsoft Japão
Kazuyuki Kumai, *Gerente Sênior*
Kaoru Ito, *Gerente de Projeto de Localização*
Yutaka Hasegawa, *Chefe de Engenheiros de Desenvolvimento de Software*
Sachiko Nagasawa, *Engenheiro de Teste de Software*
Yuji Yoneshige, *Engenheiro de Teste de Software*
Masaki Kokubun (ManPower), *Testador*
Fujiko Okabe (ManPower), *Testador*
Makoto Takahashi (Ank Co., Ltd.), *Engenheiro de Desenvolvimento de Software*
Miyuki Nouguchi (Japan Convention Service), *Revisor de Experiência do Usuário*
Mariko Kikuchi (Pasona Tech), *Testador*

Microsoft Coréia
Ji Young Kim, *Gerente de Grupo*
Kyoung Ho Han, *Gerente de Programa*
Min Woo Lee, *Engenheiro de Teste de Software*
Sang Min Park (Wise SerTech), *Testador*
Sang Wook Park (Wise SerTech), *Gerente de Programa de Localização*

Microsoft Taiwan
Lana Peng, *Gerente de Programa Principal*
Wen-Chin Deng, *Engenheiro de Teste de Software*
Aha Chiu (104), *Testador*
Daniel Huang (104), *Testador*
Jeff Wang (104), *Gerente de Projeto de Localização*

● **Volt**
○ **Excell Data Corporation**

Consulte os créditos do jogo para ver uma lista completa dos membros da equipe.

opções de suporte técnico

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Para ver todas as nossas ofertas de suporte, visite **http://support.microsoft.com/**.

Nestes websites, você poderá:

- Rever a política de suporte geral para o seu produto
- Encontrar artigos da Microsoft Knowledge Base sobre questões específicas
- Enviar seu problema e trabalhar com um profissional de suporte da Microsoft pela Internet

Em todo o mundo: O suporte fora dos E.U.A. e Canadá poderá variar. Para obter detalhes de contato regionais, visite **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Se não existir escritório subsidiário da Microsoft no seu país ou região, contate o estabelecimento do qual você obteve o seu produto Microsoft.

Condições: Serviços de suporte da Microsoft estão sujeitos a preços, termos e condições atuais, que podem ser alterados sem aviso.